Volume 9 Issue 2 (2025) Pages 563-572
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Penerapan Metode Permainan dalam Memfasilitasi Gaya Belajar Kinestetik Siswa TK A

Prasetya Zebua[1], Neneng Andriani[2]✉
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Harapan, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

Abstrak
Gaya belajar kinestetik yang mendominasi pada siswa TK A dapat difasilitasi menggunakan metode permainan, di mana siswa bebas bergerak, mengeksplorasi pembelajaran, dan memiliki pengalaman langsung dengan ilmu yang dipelajari. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa TK A dan menolong siswa TK A mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai instrumen utama. Peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung dengan guru dan siswa hingga menemukan sebuah pola dan kesimpulan dari peristiwa yang dikaji secara mendalam. Metode permainan dalam proses belajar untuk siswa TK A dengan gaya belajar kinestetik menolong siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran, lebih semangat belajar, aktif mengerjakan aktivitas, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Penelitian yang dilakukan pada 19 siswa TK A menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode permainan bisa menyalurkan energi aktif siswa usia dini untuk mengikuti pembelajaran di kelas sesuai dengan arahan guru. Hasilnya, siswa tidak lagi bergerak aktif tanpa tujuan dan mengganggu proses pembelajaran. Saran untuk penelitian lebih lanjut bisa mengkaji pendekatan metode permainan sebagai upaya menolong siswa dengan gaya belajar kinestetik untuk mampu mengingat materi yang dipelajari lewat pembelajaran praktikal.
Kata Kunci: *gaya belajar; kinestetik; siswa TK A; metode permainan.*

Abstract
The dominant kinesthetic learning style among Kindergarten A students can be facilitated through play-based methods, allowing students to move freely, explore learning, and gain direct experiences according to the learned konwledge. The purpose of this study is to identify the learning styles of Kindergarten A students and help them achieve optimal learning outcomes. This research employs a descriptive qualitative method, utilizing observation, interviews, and documentation as the primary instruments. The researcher conducted direct observations and interviews with teachers and students to identify patterns and draw conclusions from an in-depth analysis of the studied phenomena. Play-based learning methods for kindergarten A students with a kinesthetic learning style help improve concentration, increase enthusiasm for learning, encourage active participation, and enhance learning outcomes. A study involving 19 Kindergarten A students indicates that implementing play-based learning methods can channel young learners' active energy into structured classroom activities under teacher guidance. As a result, students remain purposefully engaged rather than exhibiting aimless movement that disrupts the learning process. Future research is encouraged to explore the play-based approach as a means to help kinesthetic learners retain knowledge through practical learning experiences.
Keywords: *learning style; kinesthetic; K2 students; play-based learning.*

✉ Corresponding author:
Email Address: neneng.andriani@uph.edu (Banten, Indonesia)
Received 14 January 2025, Accepted 16 March 2025, Published 16 March 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk mewariskan suatu budaya secara turun-temurun, yang secara aktif dilakukan oleh peserta didik untuk mengembangkan potensi dalam diri mereka (Rahman BP dkk., 2022). Pendidikan yang efektif merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggembirakan, menjalin interaksi antara guru dan peserta didik, memberikan inspirasi, memotivasi, serta memberikan kesempatan pada seluruh siswa mengembangkan minat dan bakatnya (Alwiyah, 2017). Salah satu faktor untuk mencapai pembelajaran yang efektif adalah ketika pendidik memahami gaya belajar peserta didiknya sehingga mampu menerapkan metode yang tepat dan menjawab kebutuhan dari potensi yang dimiliki siswa (Mufidah, 2017). Gaya belajar dikategorikan dalam tiga jenis, yaitu visual, auditori, dan kinestetik (Barbe, Swassing, Milone, & Michael, 1979). Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dari seorang individu yang lebih mudah menyerap informasi lewat pengalaman atau percobaan langsung (Sanjaya, Farantika, & Nindiya, 2023). Ciri-ciri dari seorang siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik di dalam kelas, yaitu: 1) senang untuk menyentuh segala sesuatu; 2) sulit untuk duduk diam dan selalu ingin bergerak; 3) ingin mengerjakan sesuatu dengan praktik langsung; 4) senang belajar dengan objek konkrit; 5) menyukai praktik dan eksperimen; serta 6) senang dengan permainan yang melibatkan aktivitas fisik (Mufidah, 2017).

Siswa TK A yang berada pada rentang usia 3-4 tahun didominasi oleh gaya belajar kinestetik, hal ini dipengaruhi oleh: 1) usia siswa berada pada rentang usia anak usia dini atau sering disebut masa *golden ages*. Pada fase ini, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengeksplorasi segala sesuatu baik diri mereka sendiri maupun lingkungan, sehingga perlu pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menantang (Handayani & Srinahyanti, 2018); 2) rentang konsentrasi siswa yang singkat sebelum mereka bosan dan teralihkan dengan hal lain (Pratiwi & Asi'ah, 2022); dan 3) tahap perkembangan kognitif siswa berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini, siswa akan berusaha mengerjakan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan sederhana yang dihadapinya (Ibda, 2015). Gaya belajar kinestetik pada siswa TK A perlu difasilitasi sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka, karena hal ini akan berpengaruh pada pencapaian hasil pembelajaran yang optimal (Akbar, Darungan, & Thania, 2022).

Pada penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa terfasilitasinya gaya belajar kinestetik siswa dengan tepat di dalam pembelajaran, akan mencapai indikator sebagai berikut: 1) anak menjadi lebih kreatif dan semangat; 2) antusias di dalam pembelajaran; 3) tersalurkannya tenaga pada aktivitas belajar; 4) aktif mengeksplorasi; dan 5) tercapainya perkembangan sosial-emosional, kognitif, seni, bahasa, dan fisik-motorik siswa dengan baik (Maria & Astuti, 2020). Pada penelitian lainnya juga ditemukan bahwa ketika siswa kinestetik terfasilitasi akan menyebabkan tercapainya tujuan pembelajaran dan situasi belajar yang lebih menyenangkan (Putri dkk., 2020). Berdasarkan pemaparan yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa indikator dari siswa kinestetik yang terfasilitasi gaya belajarnya adalah sebagai berikut: 1) mampu menaruh konsentrasi dalam pembelajaran; 2) siswa belajar dengan semangat; 3) siswa aktif mengerjakan aktivitas belajar; dan 4) siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Namun pada kenyataannya, siswa TK A pada salah satu sekolah swasta di Palembang kesulitan untuk mengikuti pembelajaran yang dirancang oleh guru. Pada beberapa sesi kelas yang dobservasi, ditemukan siswa tidak dapat berkonsentrasi, dalam hal ini siswa terlihat mengobrol, berpindah tempat duduk, dan terdistraksi untuk bermain bersama temannya. Siswa juga tidak menaruh perhatian pada penjelasan guru dan sibuk bermain alat peraga edukatif di sekitar kelas. Siswa yang senang bermain aktivitas fisik, berpindah-pindah tempat, senang menyentuh benda di sekitarnya, dan sulit untuk duduk diam merupakan ciri-ciri dari siswa dengan gaya belajar kinestetik (Mufidah, 2017). Gaya belajar kinestetik perlu untuk difasilitasi dengan metode yang tepat, salah satunya adalah dengan penerapan metode permainan yang memberikan kesempatan untuk siswa bergerak dan mengeksplorasi ilmu

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

yang dipelajari lewat pengalaman langsung (Lina, Rukiyah, & Nurwati, 2021). Metode permainan merupakan metode belajar yang memanfaatkan permainan yang dirancang untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Metode ini digunakan dalam penyampaian materi belajar, meningkatkan pemahaman, hingga dapat digunakan untuk penilaian dan evaluasi materi yang telah diajarkan (Maulidina, Susilaningsih, & Abidin, 2018). Karakteristik dari metode permainan, yaitu: 1) memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran; 2) meningkatkan imajinasi siswa; 3) meningkatkan rasa ingin tahu; 4) memberikan tantangan sekaligus mengajarkan siswa mengendalikan diri; dan 5) memberikan ruang untuk siswa bergerak selama belajar (Wahyuning, 2022).

Permainan merupakan dunia bagi anak usia dini, karena dengan bermain siswa mampu belajar segala sesuatu yang sangat baik untuk perkembangan afektif, sosial, kognitif, dan psikomotorik mereka. Pada usia *golden ages*, yaitu 1-5 tahun, setiap anak mengalami perkembangan otak mencapai 50% potensi kecerdasan, dan dilanjutkan hingga 80% ketika mereka mencapai usia 8 tahun, sehingga periode ini sering disebut pada fase kritis. Jika di masa *golden ages* siswa tidak distimulasi tumbuh kembangnya, maka mereka tidak akan mencapai potensi maksimal diri. Menurut Jean Piaget, permainan akan memberikan stimulus yang mengaktifkan otak kanan dan kiri anak secara seimbang sehingga membentuk pilar-pilar syaraf yang sangat penting bagi masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini adalah belajar melalui permainan (Wardhani & Zendrato, 2022). Terdapat tiga langkah yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode permainan di dalam kelas TK A, yaitu: 1) kegiatan pra-bermain, meliputi guru mempersiapkan RPP, pembuatan materi ajar, perencanaan model penilaian, dan pembuatan alat peraga edukatif (APE); 2) kegiatan bermain, meliputi proses bermain untuk belajar yang dilakukan tetap dalam bimbingan guru. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk melakukan permainan sesuai petunjuk, memberikan semangat, mengobservasi, dan menilai ketercapaian tujuan pembelajaran di dalam proses belajar; dan 3) kegiatan penutup, di mana guru melakukan penilaian pada proses belajar siswa untuk mengukur ketercapaian tujuan belajar yang dituangkan dalam bentuk catatan anekdot, rubrik penilaian, maupun *cheklist*. Ketiga tahap ini dapat digunakan dalam permainan individu maupun berkelompok (Chan, 2017).

Dengan demikian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode permainan untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A? Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan penerapan metode permainan dalam memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A.

Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu jenis kajian yang bersifat deskriptif, yang berfokus untuk menjawab pertanyaan peneliti tentang siapa, apa, di mana, dan bagaimana suatu peristiwa terjadi, kemudian dikaji secara mendalam hingga menemukan pola dan kesimpulan dari peristiwa tersebut (Sinukaban & Andriani, 2024). Jenis penelitian ini digunakan untuk memahami sebuah fenomena yang terjadi kepada subjek penelitian, seperti: perilaku, motivasi, tindakan, dan persepsi (Yuliani, 2018). Keunikan dari penelitian kualitatif adalah instrumen yang digunakan merupakan manusia itu sendiri, yang melakukan penyesuaian yang berlangsung di lapangan ketika meneliti sebuah fenomena, seperti melakukan wawancara maupun observasi langsung, di mana hasil wawancara, observasi, dan keterlibatan langsung pada subjek penelitian dituangkan dalam bentuk deskripsi secara mendalam untuk menggali sebuah pola fenomena dan menyimpulkan hal yang terjadi pada peristiwa tersebut (Abdulssamad, 2021). Di dalam penelitian yang dilakukan, instrumen yang digunakan berupa: 1) lembar hasil observasi pengajaran, di mana peneliti mengamati langsung proses belajar-mengajar pada kelas TK A dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun sebelumnya; 2) lembar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); 3) lembar umpan balik pengajaran sebagai bukti

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

validitas ketercapaian tujuan penelitian, dengan menggunakan instrumen umpan balik yang dilakukan oleh guru lain sebagai ahli untuk mendampingi proses penelitian sebagai saksi bahwa penelitian dilakukan secara jujur, dan fenomena yang terjadi adalah valid; 4) lembar penilaian berupa catatan anekdot, rubrik penilaian, dan *cheklist*; serta 5) lembar kerja siswa dan alat peraga edukatif yang digunakan di dalam pengajaran. Penelitian ini berlangsung dalam kurun waktu lima minggu pada sebuah sekolah swasta di Palembang, dengan subjek penelitian 19 orang siswa TK A dengan rata-rata usia 3-4 tahun.

Data dikumpulkan oleh peneliti dan divalidasi oleh guru lain yang mendampingi keseluruhan proses pembelajaran. Data kemudian dianalisis melalui proses verifikasi dengan dosen pembimbing yang menuntun peneliti dalam menyusun instrumen dan pengambilan data sebagai bagian dari proses triangulasi, di mana dibutuhkan untuk memastikan temuan penelitian valid dan sesuai dengan fenomena yang terjadi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tahapan penelitian yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman dengan menggunakan tiga tahapan analisis, yaitu: 1) reduksi data, di mana peneliti mengidentifikasi informasi-informasi yang penting, megelompokkan, dan mengabstraksi data hingga menjadi informasi yang lebih bermakna dan mudah dipahami; 2) penyajian data, di mana peneliti mengidentifikasi pola-pola dan hubungan, serta menginterpretasi data penelitian; dan 3) pengambilan kesimpulan, di mana peneliti meninjau kembali data penelitian, mengkaji ulang, melakukan proses validasi dan verifikasi dengan tim ahli hingga diperoleh temuan penelitian dan bisa disajikan (Qomaruddin & Sa’diyah, 2024).

Di dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan beberapa masalah yang muncul, yaitu pada pelajaran Matematika terdapat siswa yang tidak berkonsentrasi ketika guru melakukan ceramah, ditemukan dua orang siswa yang seru mengobrol, dua siswa yang terdistraksi dengan kegiatan yang dilakukan oleh guru pendamping, tiga siswa yang sibuk dengan diri sendiri dan berpindah-pindah tempat duduk, serta tiga siswa lainnya yang berlarian, tertawa, dan bermain dengan alat permainan edukatif (APE) yang disediakan di pojok kelas. Perilaku-perilaku yang muncul tersebut menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal bagi seluruh siswa. Hal ini terjadi disebabkan konsentrasi siswa yang singkat, dan guru terlalu banyak mengalokasikan waktu untuk ceramah dengan *slide powerpoint* yang cukup banyak, sehingga sebagian besar siswa sudah tidak berkonsentrasi lagi dan melakukan kegiatan di luar pembelajaran.

Tabel 1. Indikator dan data pengamatan tidak terfasilitasinya gaya belajar kinestetik siswa

Indikator	Data Pengamatan
Tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran	Siswa sibuk bermain dengan APE di kelas ketika guru menjelaskan; berlarian di sekitar kelas; tidak bisa duduk diam dan sering terdistraksi; mengobrol ketika guru menjelaskan materi.
Tidak memberikan semangat dalam proses belajar	Selama guru mengajar dengan metode ceramah, siswa berlarian, bercanda, dan bermain dengan APE.
Tidak aktif mengerjakan aktivitas belajar	Siswa tidak ikut dalam aktivitas dan terdistraksi untuk melakukan kegiatan lain di luar pembelajaran.
Tidak mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal	Siswa tidak bisa diam dan terus berlari serta berteriak selama kelas berlangsung.

Pada kesempatan mengajar di kelas *Culture*, terdapat 11 siswa yang tidak menaruh konsentrasi ketika guru menjelaskan pelajaran, sembilan siswa terdistraksi untuk bermain dengan teman atau APE, dan dua siswa yang berpindah-pindah tempat duduk yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai pada seluruh siswa. Hal ini disebabkan karena guru yang terlalu banyak mengambil waktu belajar dengan metode ceramah satu arah di awal kelas sebelum aktivitas dilakukan, sehingga konsentrasi siswa teralihkan. Faktor lainnya yang menyebabkan siswa kesulitan mencapai tujuan pembelajaran adalah media atau

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

APE yang digunakan yaitu stik simbol memiliki makna ganda. Adapun data permasalahan yang didapati oleh penulis melalui pengamatan di lapangan, disajikan dalam tabel 1.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan metode yang menyesuaikan gaya belajar siswa sangat penting di dalam kelas, khususnya dalam proses pembelajaran TK A untuk menuntun mereka menemukan pengetahuan yang benar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Salah satu metode yang tepat digunakan untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik TK A adalah dengan menggunakan metode permainan. Di dalam proses penelitian yang dilakukan selama lima minggu, peneliti mendapat kesempatan menerapkan metode permainan sebanyak enam kali pada mata pelajaran dan tema yang beragam, serta berbagai macam permainan untuk mengukur efektivitas metode ini untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A.

Pada setiap pertemuan, peneliti menerapkan tiga tahap pelaksanaan metode permainan yaitu: pra-bermain, bermain, dan kegiatan penutup. Adapun tahap pra-bermain dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru melakukan persiapan seperti: 1) merencanakan RPP; 2) membuat materi ajar; 3) menyiapkan aktivitas permainan yang sesuai dengan tema dan mata pelajaran; 4) mempersiapkan standar penilaian yang sesuai untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran; serta 5) menyiapkan alat permainan edukatif untuk mendukung pelaksanaan bermain untuk belajar. Selanjutnya, pada tahap bermain dilakukan pada proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru akan memulai kelas dengan menjelaskan sedikit materi pengantar yang selanjutnya akan diintegrasikan dengan permainan. Sebelum permainan berlangsung, guru juga dapat menyepakati aturan bermain, menjelaskan cara bermain, ataupun membagi kelompok jika permainan dilakukan dalam kelompok atau sentra. Pada tahap terakhir yaitu kegiatan penutup dilakukan di akhir kelas, yaitu proses ketika guru menuangkan penilaian dalam bentuk deskripsi (catatan anekdot), ataupun rubrik dan *checklist*, untuk mengukur keberhasilan metode yang digunakan, dan ketercapaian tujuan pembelajaran oleh masing-masing siswa.

Pada kesempatan mengajar Matematika dengan tema Hari Kemerdekaan Indonesia di tahap pra-bermain, guru mempersiapkan RPP, membuat materi ajar dan APE, merancang konsep aktivitas permainan, dan menentukan penilaian yang sesuai untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini guru memilih penilaian dengan menggunakan catatan anekdot. Permainan yang dipilih adalah *game eye-spy*, di mana setiap siswa harus mencari 10 bendera yang tersembunyi di sekitar kelas dan kemudian mengurutkannya di depan kelas sesuai angka yang tertulis pada bendera yaitu 11-20. Pada tahap permainan, siswa menunjukkan semangat dalam mencari bendera. Selanjutnya di tahap penutup ketika guru melakukan penilaian, terdapat 12 dari 19 siswa telah mencapai tujuan pembelajaran.

Kesempatan mengajar kedua di mata pelajaran *Culture* dengan tema Hari Kemerdekaan Indonesia, guru melakukan tahap pelaksanaan yang sama seperti sebelumnya, namun kali ini permainan yang dipilih adalah bermain stik simbol dengan metode penilaian catatan anekdot. Sebanyak 16 dari 19 siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal yaitu mampu membedakan perilaku baik dan tidak baik untuk mensyukuri kemerdekaan Indonesia serta mampu mengenal simbol.

Pada pengajaran ketiga, yaitu kelas Bahasa Inggris dengan tema *Wonderful Country*, permainan yang dilakukan adalah *tracing with fingerprint* huruf /i/; /l/; /t/. Pada proses permainan, siswa menunjukkan sikap aktif mengerjakan aktivitas serta merespons penjelasan dari guru. Metode penilaian yang digunakan oleh guru adalah rubrik penilaian dengan total empat aspek penilaian, yaitu 1) taat pada instruksi, 2) mengerjakan aktivitas hingga tuntas; 3) hasil LKS rapi dan bersih; dan 4) mampu menyebutkan huruf /i/; /l/; /t/. Dari total 19 siswa terdapat tujuh siswa yang mendapat poin sangat baik pada keempat indikator, dua siswa mencapai tiga poin sangat baik, dan tiga siswa mencapai dua poin sangat baik.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

Kesempatan mengajar keempat, yaitu kelas Matematika, guru menerapkan permainan di dalam dua sentra atau kelompok. Sentra pertama yaitu permainan mengurutkan angka 21-30 menggunakan media *flashcard*, dan sentra kedua adalah mengelompokkan pom-pom sesuai angka pada wadah. Berdasarkan pengamatan pada kegiatan bermain, tampak siswa semangat, antusias, dan aktif menyelesaikan setiap aktivitas pada masing-masing sentra hingga tuntas. Berdasarkan penilaian yang dilakukan dengan rubrik penilaian, dari total 19 siswa, terdapat enam siswa mengerjakan permainan dengan aktif dan konsisten di kelompok mengurutkan, dan 11 siswa yang aktif dan konsisten di kelompok pengelompokan pom-pom. Ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu mengenal konsep angka 21-30 juga terukur dengan sembilan siswa telah mampu mengurutkan angka secara tepat, dan tujuh siswa mampu mengelompokkan pom-pon dengan tepat.

Kesempatan mengajar kelima pada kelas *Social-Emotional* (SE), guru membuat empat permainan dalam empat sentra, di mana seluruh siswa harus masuk dalam seluruh sentra secara bergantian selama jam pelajaran, dan setiap sentra difasilitasi oleh satu guru pendamping. Permainan pada pelajaran ini bertujuan untuk siswa berlatih mandiri untuk merawat diri sendiri, sehingga permainan yang dipakai adalah berupa permainan peran (Maryam, 2019). Keempat permainan tersebut, yaitu: 1) bermain menyikat gigi; 2) bermain mengancing dan meritsleting pakaian; 3) mencuci tangan sesuai tahapan; dan 4) berlatih menyisir rambut. Tampak seluruh siswa sangat aktif, berkonsentrasi, dan semangat mengerjakan setiap aktivitas. Tujuan pembelajaran juga tercapai dengan optimal, dari total 19 siswa, 16 siswa sudah mampu menyisir rambut dengan sangat baik, 16 siswa sudah mampu memasang kancing dan menggunakan ritsleting, 15 siswa sudah mampu menyikat gigi, dan sembilan siswa sudah mampu mencuci tangan berdasarkan tahapan pada *flashcard*.

Pada pengajaran keenam, yaitu pelajaran Sains, guru membuat empat permainan dalam empat sentra, yaitu: 1) memasang *puzzle* alat indera di sketsa wajah; 2) mencocokkan bunyi marakas; 3) membaui *hand cream*; dan 4) *eye-spy* menemukan benda dengan teropong. Berdasarkan penilaian yang dilakukan menggunakan *checklist* terlihat siswa semangat dan antusias dalam permainan serta mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Pada permainan *senses playing* (mata, hidung, dan telinga) terdapat 15 dari 19 siswa yang melakukan dengan antusias, sedangkan pada permainan *puzzle* terdapat 12 siswa yang mampu menyelesaikan dengan benar dan tujuh siswa yang sudah mencoba mengerjakan namun masih ada kekeliruan memasangkan dengan maksimal hanya dua kesalahan. Tabel 2 disajikan deskripsi ketercapaian indikator terfasilitasinya gaya belajar kinestetik setelah peneliti menerapkan metode permainan di dalam kelas.

Siswa usia 3-4 tahun didominasi oleh gaya belajar kinestetik karena mereka masih berada pada fase *golden ages* di mana mereka bisa belajar pengetahuan baru dengan lebih baik lewat permainan (Wardhani & Zendrato, 2022). Penerapan metode bermain yang menyenangkan dan memberikan ruang gerak pada siswa menjadi salah satu cara yang efektif untuk siswa mencapai tujuan pembelajaran. Proses penentuan permainan, pembuatan APE, dan penentuan cara penilaian dilakukan guru pada kegiatan pra-bermain, sehingga proses belajar menjadi terstruktur dan mencapai tujuan. Dalam hal ini, guru dapat merancangnya di dalam sebuah RPP dan media permainan (APE) (Chan, 2017). Penerapan metode permainan membuktikan adanya signifikansi ketercapaian indikator pembelajaran optimal siswa kinestetik di mana siswa menaruh konsentrasinya dalam pembelajaran. Siswa juga bersemangat dan antusias dalam proses belajar, aktif dalam mengerjakan aktivitas, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Metode permainan untuk memfasilitasi siswa dengan gaya belajar kinestetik di TK A merupakan cara yang efektif untuk menolong siswa mencapai tujuan pembelajaran karena metode ini sesuai dengan natur anak usia dini yang dalam tahap belajar lewat bermain, mengakomodasi siswa untuk bergerak dan berpindah, serta memberikan kesempatan untuk mengalami ilmu sendiri lewat praktik dengan benda-benda konkrit.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

Tabel 2. Data pengamatan hasil ketercapaian indikator

Indikator	Sebelum penerapan metode permainan	Setelah penerapan metode permainan (hasil ketercapaian indikator)
Siswa berkonsentrasi dalam pembelajaran	Siswa tidak dapat berkonsentrasi pada penjelasan guru dan sibuk bermain dan bergerak di sekitar kelas.	Siswa berkonsentrasi dalam menyelesaikan setiap permainan pada masing-masing sentra sesuai intruksi dari guru.
Siswa semangat dalam proses belajar	Siswa semangat untuk bermain namun tidak tersalurkan pada proses belajar.	Siswa sangat semangat dan antusias mencari dan mengurutkan bendera dari 11-20; menjawab pertanyaan dengan menggunakan stik simbol yang mereka pegang; mengerjakan aktivitas permainan dan berpindah dari satu sentra ke sentra lainnya dengan rasa ingin tahu yang tinggi; semangat dan antusias dalam setiap permainan yang dirancang oleh guru.
Siswa aktif mengerjakan aktivitas belajar	Siswa aktif namun aktivitas yang dilakukan merupakan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.	Siswa aktif untuk mencari bendera sampai sepuluh bendera terkumpul lengkap; aktif bermain menggunakan media stik dan gambar; aktif menyelesaikan aktivitas pada setiap permainan yang dirancang oleh guru.
Siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal	Siswa melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran selama kelas berlangsung.	Siswa sudah mampu memilih sikap menghargai lewat gambar dan stik simbol dengan tepat; mampu menyikat gigi dengan benar, mampu mengancing dan meritsleting, mampu menyisir rambut sendiri, mampu mencuci tangan dengan tahap yang benar; sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang pada RPP.

Penggunaan metode permainan untuk memfasilitasi keunikan dari pelajar kinestetik terbukti efektif dan sudah melalui proses kajian yang teoritis serta berdasarkan praktek percobaan yang dilakukan berkali-kali di lapangan. Metode ini dikembangkan dengan memperhatikan keunikan karakteristik gaya belajar kinestetik pada anak usia dini. Tersedianya metode permainan yang beragam dapat dipraktikkan sebagai metode penyampaian materi maupun dalam pelaksanaan penilaian (Utoyo & Arifin, 2017). Metode permainan dapat dikemas dalam berbagai cara seperti permainan individu, berkelompok, bahkan bermain peran. Metode permainan akan membantu siswa untuk: 1) belajar bersosialisasi mengeksplorasi masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari; 2) memberikan kesempatan untuk siswa dapat bergerak dan berpindah; serta 3) memberikan pengalaman langsung untuk siswa mengimplementasikan ilmu yang mereka terima dalam praktik kehidupan sehingga ilmu yang dipelajari menjadi pemahaman sepanjang hayat (Safitri, 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syahputri & Istiarini (2019), membuktikan bahwa penerapan metode belajar melalui permainan tradisional pada siswa TK usia 5 tahun dapat meningkatkan konsentrasi siswa yang awalnya hanya mencapai 49% menjadi 96% selama pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, permainan juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa usia dini. Peningkatan minat ini terukur dalam 6 indikator yaitu: 1) siswa suka belajar dan merasa senang; 2) adanya ketertarikan dari dalam diri siswa untuk belajar; 3) munculnya pernyataan dari siswa yang menyukai proses belajar; 4) kesadaran belajar tanpa disuruh atau dipaksa; 5) siswa berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran; serta 6) siswa memberikan perhatian terhadap guru dan pembelajaran (Astuti & Watini, 2022).

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790

Penerapan metode permainan adalah salah satu cara yang tepat untuk memfasilitasi gaya belajar siswa TK A. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Magdalena, Fatmawati, & Luthfiyah (2020), metode yang tepat untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik adalah dengan simulasi dan praktik. Simulasi dan praktik yang dilakukan termasuk dalam jenis metode bermain dengan bergerak, yaitu permainan yang banyak menggunakan gerakan tubuh untuk mengekspresikan sebuah gagasan. Guru dapat menerapkan metode permainan dengan tahapan yang terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Guru dapat merancang pembelajaran di dalam sebuah RPP dan media permainan (APE) pada tahap pra-bermain (Chan, 2017). Guru juga perlu membuat instruksi yang jelas pada tahap bermain dan penilaian yang terukur pada tahap penutup. Penerapan metode permainan membuktikan adanya signifikansi meningkatnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, siswa juga semangat dan antusias dalam proses belajar, aktif dalam mengerjakan aktivitas, dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Maria & Astuti, 2020; Pratiwi dkk., 2020; Nafi'ah, 2021).

Simpulan

Metode permainan merupakan metode yang efektif digunakan untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A karena permainan memberikan ruang untuk siswa bergerak dan berpindah, belajar lewat pengalaman atau praktik langsung, dan eksplorasi ilmu yang menyenangkan tanpa takut untuk gagal. Metode permainan dapat menolong siswa mencapai empat indikator terfasilitasinya gaya belajar kinestetik yang telah ditetapkan, yaitu: 1) mampu menaruh konsentrasi dalam pembelajaran; 2) siswa belajar dengan semangat; 3) siswa aktif mengerjakan aktivitas belajar; dan 4) siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Penerapan metode permainan pada siswa TK A dengan dominasi gaya belajar kinestetik dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan, yaitu: 1) kegiatan pra-bermain; 2) kegiatan bermain; dan 3) kegiatan penutup. Hasil penerapan metode permainan pada 19 siswa TK A menunjukkan bahwa konsentrasi siswa meningkat dengan keterlibatan aktif dan semangat serta antusias siswa dalam mengikuti permainan yang sesuai dengan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Siswa dapat mengikuti instruksi guru dengan baik dan hasilnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Siswa usia dini memiliki rasa ingin thau yang tinggi dan senang mengeksplorasi diri dan lingkungan serta mempunyai rentang konsentrasi yang singkat. Guru harus mempunyai kompetensi yang memadai untuk membimbing siswa usia dini di dalam pembelajaran dengan dukungan fasilitas dari sekolah. Keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian menyebabkan penelitian hanya berfokus untuk memaparkan penerapan metode permainan untuk menolong siswa memahami konsep dasar dari materi pelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya bisa mengkaji lebih lanjut mengenai pendekatan metode permainan sebagai upaya menolong siswa usia dini dengan dominasi gaya belajar kinestetik untuk mampu mengingat materi pelajaran lewat model pembelajaran yang bersifat praktikal.

Daftar Pustaka

Abdulssamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Makasar: CV. Syakir Media Press.

Akbar, S., Darungan, T. S., & Thania, H. (2022). Edukasi tentang gaya belajar mahasiswa. *Pengabdian Deli Sumatera, 1*(2), 1–8. https://jurnal.unds.ac.id/index.php/pds/article/view/115.

Alawiyah, F. (2017). Standar nasional pendidikan dasar dan menengah. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial, 8*(1), 81–92. https://doi.org/10.46807/aspirasi.v8i1.1256

Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan minat belajar menggunakan model bermain asyik pada anak usia dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8*(3), 2141–2150. https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i2.6790
Barbe, W., Swassing, R. H., Milone, J., & Michael, N. (1979). *Teaching through modality strengths: Concepts and practices*. California: Zaner Bloser.
Chan, F. (2017). Implementasi guru menggunakan metode permainan pada pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar,* *2*(1), 106–123. https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821.
Handayani, P. H., & Srinahyanti. (2018). Literasi sains ramah anak usia dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia,* *2*(1), 46–51. https://journal.unnes.ac.id/sju/eceji/article/view/32410/13869.
Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita,* *3*(1), 27–38. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197/178.
Lina, N., Rukiyah, I., & Nurwati. (2021). Perkembangan kecerdasan kinestetik melalui metode permainan outdoor di TK ABA 7 Samarinda. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education,* *1*(1), 35–48. https://doi.org/10.21093/sijope.v1i1.3689.
Magdalena, I., Fatmawati, F., & Luthfiyah, J. (2020). Strategi guru dalam menghadapi gaya belajar siswa kelas 3 di SD Negeri Tangerang 5. *EDISI,* *2*(1), 151–168. https://doi.org/10.36088/edisi.v2i1.824.
Natalia, S. M., & Astuti, W. (2020). Gaya belajar kinestetik anak TK Muslimat NU 9 Ahmad Yani. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini,* *2*(2), 62–70. https://doi.org/10.17977/um053v2i2p62-70.
Maryam, S. (2019). Meningkatkan kemandirian anak menggunakan metode bermain peran pada kelompok A TK PGRI Jatisela. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika,* *2*(2), 105–110. https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.76.
Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game-based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran,* *4*(2), 113–118. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113.
Mufidah, L. N. (2017). Memahami gaya belajar untuk meningkatkan potensi anak. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak,* *1*(2), 245–260. https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.2.245-260.
Nafi’ah, Q. N. (2021). Penerapan model pembelajaran berdasarkan gaya belajar untuk anak usia dini era pandemi. *Prosiding Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif Era Covid 19*, 15–22.
Pratiwi, S., & Nur Asi'ah, Y. (2022). Meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini melalui kegiatan menjahit. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking),* *1*(1), 114–122. https://doi.org/10.37968/anaking.v1i1.194.
Putri, R. A., Magdalena, I., Fauziah, A., & Azizah, F. N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia,* *1*(2), 157–163. https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26.
Qomaruddin, Q., & Sa’diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration,* *1*(2), 77–84. https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93.
Safitri, I. N. (2024). Mengoptimalkan kecerdasan anak melalui metode bermain. *BASICA: Journal of Primary Education,* *3*(2). https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4624.
Sulistyani Sanjaya, M., Farantika, D., & Candra, D. (2023). Identifikasi gaya belajar anak usia dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* *3*(1), 52–62. https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.3641.
Sinukaban, D., & Andriani, N. (2024). Manajemen kelas sebagai upaya guru pendidikan Kristen dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH),* *6*(1), 14–22. https://doi.org/10.37364/jireh.v6i1.166.
Syaputri, I., & Istiarini, R. (2019). Upaya meningkatkan konsentrasi melalui permainan tradisional pada anak usia 5–7 tahun di TK IT Al Jawwad. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,* *10*(1). https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.1764.

Utoyo, S., & Arifin, I. N. (2017). Model permainan kinestetik untuk meningkatkan kemampuan matematika awal pada anak usia dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11*(2), 323–332. https://doi.org/10.21009/JPUD.112.10.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI), 4*(2), 49–52. https://doi.org/10.17977/um031v4i22022p049.

Wardhani, M. K., & Zendrato, J. (2022). Buku ajar: Dasar-dasar pendidikan anak usia dini dalam perspektif Kristen. Yogyakarta: Nuta Media.

Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta Journal, 2*(2), 83–91. https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641.